



Pravidla esportového turnaje Legends of SIT Port Academy

Pořadatel soutěže:

SPRÁVA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ MĚSTA PLZNĚ, příspěvková organizace.

Se sídlem Plzeň, Dominikánská 4, úsek SIT Port (dále jen SITMP, nebo organizátor turnaje).

1. Organizace turnaje

- 1.1. Turnaj se odehrává na serveru EUNE
- 1.2. Každý hráč musí mít vlastní herní účty a na začátku každé sezóny je nahlásit organizátorům turnaje. Hráči musí před prvním zápasem poskytnout organizátorům podrobnosti o všech účtech ve hře League of Legends, na kterých dosáhli úrovně 30+, včetně uživatelského jména / jména vyvolávače a regionu. Hráčům, kteří nepředložili herní účty včas, nebyli zapsáni na soupisku nebo neprošli kontrolou, nebude umožněno hrát.
- 1.3. Turnaj je rozdělen na dvě části. Kvalifikace a vyřazovací část. Finále a boj třetí místo proběhne offline v TechTower, Koterovská 2827/152, 326 00 Plzeň 2-Slovany.
- 1.4. Turnaj začíná **13.10.2025**
- 1.5. Týmy se mohou do turnaje registrovat od **12.6.2025** do **10.10.2025**, nebo naplnění kapacity turnaje – Přihláška je k dispozici na webových stránkách SIT Port.

2. Registrace týmu

- 2.1. Škola může zaregistrovat libovolné množství týmů
- 2.2. Za každou školu a všechny její týmy zodpovídá odpovědný kantor školy.
- 2.3. Každý tým je prezentován školním logem a případným názvem třídy.
- 2.4. Každý tým má svého kapitána.
- 2.5. Kapitán týmu se registruje do turnaje za celý tým. Do přihlášky vyplňuje: jméno a příjmení každého člena týmu, přezdívky všech spoluhráčů v League of Legends včetně hashtagu, přezdívky všech hráčů na discord a název samotného týmu.
- 2.6. Tým je tvořený z 5 členů a 2 náhradníků (náhradníci nejsou povinnost). Každý hráč může být v turnaji přihlášen pouze v jednom týmu zároveň.
- 2.7. Každý člen týmu musí být student. Potvrzení o studiu zašle kapitán týmu za každého člena týmu organizátorům.
- 2.8. Jsi absolvent školy, tak můžeš také hrát za svou školu, i když jsi na VŠ.
- 2.9. Pokud nemáš tým, ale jsi student, můžeš se přidat k nějaké škole a reprezentovat ji.

- 2.10. Pro účast v turnaji není nastavené věkové omezení, avšak každý hráč, který nedosáhl věku 18 let, musí dodat organizátorům podepsaný souhlas zákonného zástupce.
- 2.11. Komunikace při registraci probíhá přes e-mail, není-li domluveno jinak.
- 2.12. Turnaje se nesmí účastnit zaměstnanci Riot Games Inc. („RGI“), League of Legends eSports Federation LLC. Dále se nesmí účastnit hráči, kteří se v posledních dvou letech účastnili kompetitivně vyšší soutěže než ERL2. Žádní League of Legends profesionální hráči (účastníci se jakýkoliv regionálních lig, nebo oficiálních lokálních lig) se nesmí účastnit turnaje.

3. Kvalifikace (Skupinová část)

- 3.1. Jakmile bude znám konečný počet týmů, organizátoři určí losem pořadí zápasů, počet skupin a termíny kvalifikačních kol.
- 3.2. Týmy budou rozděleny organizátory do několika skupin. Ve skupině hraje každý tým se všemi ostatními týmy 2 zápasy, pokud nastane remíza odehrají 3 rozhodující zápas. (Best of three)
- 3.3. Bodové ohodnocení výsledků ve skupině je následující:
 - Za vítězství nad soupeřícím týmem (2 vítězné hry): 3 body
 - Za porážku: 1 bod
 - Za neúčast: 0 bodů
- 3.4. Po odehrání všech zápasů v jednotlivých skupinách, postupují týmy do další části podle umístění ve skupinové části. Tabulky jednotlivých skupin budou dostupné online.
- 3.5. Offline finále hrají týmy na dva vítězné zápasy. V případě remízy odehrají 3 rozhodující zápas (Best of three)

4. Vyřazovací část (tzv. pavouk)

- 4.1. Umístění týmu ve vyřazovací části se odvíjí ze získaného počtu bodů ve skupinové části.
- 4.2. Ve vyřazovací části spolu týmy soupeří o postup do dalšího kola. Soupeřící týmy hrají mezi sebou sérii Best of three (Bo3). Pouze vítěz postupuje do dalšího kola.

5. Semifinále

- 5.1. Semifinálová kola budou organizována a streamována organizátory.
- 5.2. Lobby vždy zakládají organizátoři, kteří pošlou pozvánky jednotlivým členům týmů.
- 5.3. Lobby startují organizátoři.

- 5.4. Pokud se tým nedostaví k zápasu do 30 minut od oficiálního startu zápasu je kontumačně poražen.
- 5.5. Na každý zápas je vyhrazena hodina čistého času.
- 5.6. Tým, který bude mít časový skluz kvůli dlouhé hře, nebo technickým či jiným problémům se musí pokusit skluz dohnat. To obnáší maximální délku přestávky 15 minut mezi zápasy. Pokud bude zjištěno nesmyslné zdržování průběhu turnaje, bude hráč nebo tým penalizován. (Nesmyslným důvodem je například venčení psa).
- 5.7. V případě odpojení jednoho nebo více hráčů, pokud tak rozhodne organizátor, musí hráči dokončit hru bez odpojených hráčů až do závěrečného výbuchu nexusu. Hráči musí stále hrát podle svých nejlepších schopností. Hráč, který opustil hru, bude v důsledku toho penalizován.

6. Finále

- 6.1. Finále probíhá offline v prostorách TechTower, Koterovská 2827/152, 326 00 Plzeň 2-Slovany.
- 6.2. Do offline finále se proboují 2 týmy k souboji o 1. a 2. místo a další 2 k souboji o 3. a 4. místo.
- 6.3. Offline finále proběhne v prostorách TechTower Plzeň, nebo v jiných prostorách. Místo a termín bude nejdéle 2 dny před finálovým večerem oznámen všem účastníkům formou emailové komunikace.
- 6.4. Přesný termín Finálového Galavečeru bude sdělen pořadatelem, po rozlosování týmů do kvalifikačních kol.
- 6.5. Pokud člen týmu, který má soutěžit ve finále nebude schopen nastoupit, nahradí tým chybějícího člena náhradníkem.
- 6.6. Pokud tým není schopen splnit účast na offline finále, nesmí do turnaje vstoupit.

7. Obecná pravidla turnaje

- 7.1. Zápasové dny jsou sobota a středa. Kapitáni jednotlivých týmů se dohodnou na čase, kdy zápasy mezi sebou odehrají.
- 7.2. Kapitáni se mohou dohodnout na jiném zápasovém dni, než který je uveden. Zápasy ale musí odehrát do 7 dnů od prvního oficiálního zápasového dne.
- 7.3. Veškeré zápasy, které mají mezi sebou 2 soupeřící týmy musí být odehrány v jeden den.
- 7.4. Kapitán každého týmu obdrží termín příštích zápasů dostatečně dlouhou dobu dopředu, obdrží i přezdívkou kapitánů soupeřících týmů, se kterými se domluví na konkrétním čase vzájemných zápasů.

- 7.5. Lobby (v kvalifikační a vyřazovací části) zakládá po dohodě jeden ze soupeřících týmů 10 minut před domluveným začátkem zápasu.
- 7.6. Všem týmům je doporučováno nahrávat veškeré své zápasy v celé délce. Záznamy prověří organizátor v případě, že některý z týmů vznesne stížnost. Se vznesenou stížností posílá kapitán týmu záznam typu. **rofl**, popřípadě jiný existující záznam zápasu. Doporučujeme nahrávat zápas každému členovi týmu, například skrze OBS či Nvidia ShadowPlay.
- 7.7. Týmy mají možnost zápas restartovat, popřípadě nepočítat, pokud se na tom kapitáni obou týmů dohodnou, pokud bude jedna strana nespokojená, organizátor situaci posoudí a vyřeší podle svého uvážení.
- 7.8. Kapitáni obou týmů, po ukončení každého zápasu pošlou organizátorům výsledky zápasů spolu se snímkem obrazovky lobby po skončení zápasu. V případě nedodání výsledků, hrozí týmu penalizace.
- 7.9. S organizátory komunikují kapitáni jednotlivých týmů a informují je o stavu jejich týmu, plánování zápasů se soupeři, potenciálních problémech, výsledcích apod.
- 7.10. Sestavu hráčů již nelze měnit po začátku Pick/Ban fáze zápasu.
- 7.11. V každém řešení problému má hlavní slovo organizátor
- 7.12. V případě, že tým podá stížnost před začátkem zápasu, a i přesto zápas spustí, se stížnost nepočítá.
- 7.13. Hráč s jinou přezdívkou, než se kterou byl přihlášen do turnaje, se nemůže zúčastnit turnaje.
- 7.14. V průběhu hry není možné nahradit hráče, který má technické problémy náhradníkem. Po uplynutí pauzy je nutné zápas dohrát ve stávající sestavě, náhradník může nastoupit až následující zápas.
- 7.15. Hráči mají zakázáno hrát pod vlivem alkoholu a omamných látek, stejně jako pod vlivem látek podporujících rychlý úsudek, pokud nejsou danému hráči předepsány na lékařský předpis. V takovém případě je nutné dodat lékařské potvrzení, že hráč může takové látky užívat.

8. Komunikace

- 8.1. Komunikace při registraci probíhá přes email.
- 8.2. V průběhu turnaje probíhá komunikace na turnajovém Discordu, na který dostane každý hráč po registraci přístup.
 - 8.2.1. Všichni hráči musí být přítomni ve svých místnostech na oficiálním discordu turnaje Legends of SIT Port academy po celou dobu účasti na zápasu v turnaji. Před zápasem a



během pick/ban fáze může být přítomen trenér. Po dokončení pick/ban fáze musí trenér a nehrající členové opustit tuto místnost. V průběhu hry v discord místnosti nesmí být nikdo jiný kromě samotných hráčů.

8.3. Zodpovědnost hráče

8.3.1. Hráči jsou zodpovědní za to, že jsou na správném Discord serveru. Pokud se zjistí, že hráč není na Discord serveru, mohou být v takovém případě uděleny tresty.

9. Soupiska zápasu (pavouk)

- 9.1. Na soupisce pro každý zápas by mělo být minimálně pět (5) hráčů a dva (2) náhradníci. Pokud nebude toto pravidlo splněno, tým nebude připuštěn k zápasu.
- 9.2. Náhradníci nejsou povinnost, pouze doporučení.
- 9.3. Soupisku je nutné nahlásit 24 hodin před začátkem zápasu organizátorům a kapitánu ostatních týmů.
- 9.4. Při nedodání soupisky bude tým potrestán dle uvážení organizátorů.

10. Normy pro pauzy

- 10.1. Pauza je povolena pouze pro technické účely a její neoprávněné použití může vést k sankcím.
- 10.2. **Délka pauzy:**
 - 10.2.1. Maximální povolený časový limit pro pauzu je deset (10) minut na jeden (1) tým. Zbývajících deset (10) minut je vyhrazeno pro týmy administrátorů k řešení problémů.
- 10.3. **Použití pauzy:**
 - 10.3.1. V případě odpojení hráče nebo jiného technického problému musí být hra okamžitě pozastavena. Během online fáze turnaje musí hráč neprodleně informovat organizátory na ligovém Discordu s uvedením důvodu pauzy a důkazem. V případě výpadku služby Discord bude zápas automaticky pozastaven.
- 10.4. Komunikace během pauzy
 - 10.4.1. Hráčům je během pauzy zakázána jakákoli komunikace mimo hlasovou místnost "STAGE", s výjimkou komunikace s rozhodčími a vedením.
- 10.5. Obnovení pauzy
 - 10.5.1. Hráči nesmí pokračovat ve hře bez povolení organizátorů. Pokud jsou hráči týmu, který pauzu inicioval, připraveni pokračovat ve hře, musí o tom informovat soupeřův tým prostřednictvím herního chatu.
- 10.6. Zneužití pauzy
 - 10.6.1. Pokud se rozhodčí domnívají, že důvod pauzy byl neoprávněný nebo že pauza byla zneužita, vyhrazuji si právo uložit individuální trest.

11. Lobby

- 11.1. Lobby je v režimu Tournament Draft skrze Custom Game.
- 11.2. Přístup do lobby je povolený pouze hráčům, kteří hrají zápas a organizátorům. Trenéři a jiní členové týmu nesmí sledovat zápas skrz klient.
- 11.3. Název lobby: „SIT PORT Team1 vs Team2“
- 11.4. Při streamovaných kolech
 - 11.4.1. Lobby zakládá organizátor. Všechna lobby budou vytvořeny bez hesla a hráči se do nich budou připojovat sami
 - 11.4.2. se musí hráči v lobby seřadit do tzv. LCS seřazení:
 - Top
 - Jungle
 - Mid
 - Marksman
 - Support
- 11.5. V případě, že se v lobby objeví osoba, která nemá povolení se zúčastnit zápasu, má hráč, kterému byl náhodně přidělený status „Lobby owner“, povinnost danou osobu z lobby okamžitě vyhodit.

12. Pick/Ban fáze

- 12.1. Začátek Pick/Ban fáze určují organizátoři. Hráčům je zakázané začínat Pick/Ban fází bez povolení organizátorů.
- 12.2. Technické problémy v Pick/Ban fázi
 - 12.2.1. V případě technického problému jsou hráči povinni si vybrat a zakázat stejné šampióny, až do okamžiku, kdy došlo k technickému problému. Technický problém je zároveň i jediným platným důvodem pro opuštění hry při Pick/Ban fázi.

13. First pick

- 13.1. Tým vlevo má v první hře modrou stranu a na druhý zápas si strany prohodí. V případě, že po dvou zápasech nastane remíza, získává modrou stranu tým, který vyhrál první zápas.

14. Remake

- 14.1. V případě, že nastane technický problém před 5 minutou a zároveň firstbloodem, nebo v Champion selectu má tým právo na remake hry. Remake musí proběhnout okamžitě a hráč

s technickým problémem má 10 minut na dostavení zpět do hry, popřípadě může být nahrazen náhradníkem. Při remaku hry zůstávají stejné picky a bany.

14.2. Pádným důvodem pro remake nejsou špatně zvolené runy, či summoner spelly.

14.3. V případě zneužívání remake může následovat penalizace.

14.4. Pokud je odehráno více než 20 minut zápasu a nastane chyba, která znemožňuje všem hráčům pokračovat v zápase (např. technický problém na straně serveru), může organizátor místo remake přiřknout vítězství jedné straně, a to v případě, kdy by vítězství prohrávajícího týmu bylo vysoce nepravděpodobné:

Rozdíl zlata mezi týmy je více, jak 33%.

Rozdíl věží mezi týmy je více, jak 7.

Všechny ostatní situace budou organizátory posuzovány individuálně.

14.5. Pokud si hráč všimne chyby ve hře (Bug, glitch, exploit), je povinen okamžitě použít příkaz /pause a urychleně oznámit chybu organizátorům.

14.5.1. Pokud pauza proběhne během potyčky (Teamfight) dvou týmů a není způsobena chybou, která by ovlivnila vývoj potyčky, je považována za neadekvátní a může být penalizována.

14.5.2. V případě offline zápasu je hráčům zakázáno opustit své hrací místo po dobu pauzy, pokud k tomuto nemá vyslovené svolení rozhodčího přítomného na podiu.

14.5.3. V případě offline zápasu je hráčům zakázáno obnovit hru bez svolení organizátorů. Pokud jsou hráči týmu, který pauzu inicioval, připraveni k pokračování hry, musí tak dát vědět soupeřícímu týmu za pomoci in-game chatu. Po potvrzení pokračování ze strany druhého týmu bude zápas obnoven organizátory.

15. Konec hry

15.1. Hráči mohou opustit hru pouze přes tlačítko Continue na Victory/Defeat obrazovce. Jakékoliv opuštění hry před výbuchem Nexusu bude mít za následek penalizaci pro tým v závislosti na tom, kolik času zbývá do skutečného konce hry.

16. Zachování integrity soutěže

16.1. Od týmů se očekává, že budou hrát ve všech zápasech Legends of SIT Port academy na maximum. Také se očekává, že se budou vyhýbat výkyvům chování, které se neslučují s dobrými mravy, upřímností a „fair play“. Porušení tohoto pravidla může vést k penalizaci na základě vlastního rozhodnutí organizátorů. Níže uvedené příklady jsou pouze pro ilustrativní účely:

16.1.1. Tajná dohoda

Tajnou dohodou se myslí kooperace nebo navádění k podvodům ve hře nebo vůči ostatním.

Tajná dohoda může proběhnout mezi hráči, týmy a/nebo organizacemi a může být provedena tak, aby z ní těžily výnosy obě strany. Tajnou dohodou se rozumí mimo jiné:

- Slabá hra – kdy hráči hrají výrazně pod své možnosti. Jako slabou hrou se také rozumí hra, která ohrožuje kompetitivní integritu a kvalitu turnaje.
- Před domluva o rozdělení finanční odměny nebo o jiné formě kompenzace.
- Posílání nebo přijímání signálů, elektronických či jiných, z vnějších zdrojů k/od hráče.
- Záměrná prohra hry za kompenzaci, nebo skrz jiný důvod, nebo podněcování hráče k dané prohře.
- Postihnutelný může být i pokus o takové jednání.

16.1.2. Account sharing

16.1.2.1. se považuje používání účtu jiného hráče, nebo domluva o jeho užívání.

16.1.3. Cheating a hacking

16.1.3.1. Používání jakýkoliv cheatu a cheatovacích programů, nebo jiných podvodných metod. Pod pojmem hacking se považuje i úprava herního klientu League of Legends.

16.1.4. Odpojení ze hry

16.1.4.1. Za odpojení ze hry, se považuje úmyslné odpojení ze hry bez udání důvodu.

16.1.5. Styl komunikace

16.1.5.1. Členové týmu anebo manažer týmu nesmí používat vulgární, obscenní, hanlivé, urážlivé a výhružné výrazy, nebo podněcovat k násilí v místě konání turnaje, v herním lobby, na sociálních sítích SitPort, na Discordu Sit Portu, nebo na oficiálním Twitch streamu

16.1.6. Všeobecná etika

16.1.6.1. Členové týmu se musí zdržet jakýchkoli rasistických nebo diskriminačních slov nebo jednání vůči osobě nebo skupině osob stejného, nebo opačného pohlaví, rasy, etnické příslušnosti, národnosti, sociálního původu, sexuální orientace, finančního postavení, náboženství, politického přesvědčení.

16.1.7. Summoner's code

16.1.7.1. Jakmile organizátoři zjistí, že tým, nebo manažer týmu, nebo hráč porušil „Vyvolávačův kodex“ („Summoner's Code“), podmínky užívání League of Legends, nebo jakákoliv jiná pravidla League of Legends, může organizátor udělit postih na

základě vlastního uvážení. Dále také, pokud týmový manažer nebo člen týmu porušili tato pravidla, vyhrazuje si organizátor právo udělit další postih týmu, jehož barvy dané osoby zastupovaly.

17. Penalizace

- 17.1. Flame/nadávky/nesportovní chování před, po nebo mimo hru jsou trestány dle závažnosti a uvážení organizátorů.
- 17.2. Flame/nadávky/nesportovní chování ve hře jsou trestány dle závažnosti a uvážení organizátorů. Každý tým má možnost si ve hře ztížit problémového hráče.
- 17.3. V závažných případech (rasově motivované útoky, opakované silné osobní urážky aj.), může organizátor po doložení důkazů (screenshotů) diskvalifikovat hráče/tým z turnaje. Udělit kontumaci zápasu či odebrat body.
- 17.4. Úmyslné zdržování zápasu (opakovaně špatný pick, odmítání odstartovat hru, přerušování pauzy). - Podle uvážení organizátora.
- 17.5. Způsoby penalizace:
 - Ústní varování
 - Ztráta výběru strany pro současnou nebo budoucí hru/y
 - Ztráta jednoho nebo více banů pro současnou nebo budoucí hru/y
 - Ztráta výhry/kontumace zápasu
 - Ztráta bodů ve skupině
 - Diskvalifikace týmu/hráče
- 17.6. Míra penalizace je výhradně na rozhodnutí organizátorů.
- 17.7. Organizátor zajistí veřejný seznam všech udělených postihů.

18. Hráčské vybavení

- 18.1. Hráčům je zakázáno používat jakékoliv podpůrné programy, které by zlepšovaly výkon nebo jinak ovlivňovaly průběh zápasu. Pokud bude takový program nalezen, předá organizátor případ k vyřešení organizátorům z Hitpoint.cz, kteří rozhodnou o dalším postupu a možném rozšíření postihu hráče i na hráčovy účty na veřejných serverech.
- 18.2. Finále bude přítomen rozhodčí, který bude řešit veškerou komunikaci mezi hráči na podiu a organizátory ve studiu. Rozhodčí má možnost iniciovat pauzu a má poradní hlas ve věci remake a kontumaci. Dále se stará o všechny technické problémy, které se na podiu mohou vyskytnout. Organizátor má rozhodující hlas ve věci přestupků jako: neoprávněné užití pauzy, ringing, kontumace atd.
- 18.3. Pro všechny online zápasy se od hráčů očekává, že budou hrát na vlastním vybavení. Jelikož zápasy nebudou hrány na offline serveru, od hráčů se taktéž očekává, že si zařídí určitou formu ochrany proti DDOS a jinou ochranu počítače. Odpovědnost za toto spadá na vrub hráče a týmu. Dále také stabilita hráčova počítače a internetu je odpovědností hráče.

19. Ceny

Vítězný tým obdrží pohár, hodnotnou cenu pro školu a drobné ceny od partnerů turnaje.

Poznámka

- SPRÁVA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ MĚSTA PLZNĚ, příspěvková organizace zpracovává osobní údaje jméno, příjmení, telefonní číslo, emailová adresa účastníků soutěže (v případě nezletilého tyto osobní údaje jeho zákonného zástupce) z důvodu oprávněného zájmu za účelem organizace turnaje po dobu trvání turnaje.
- Pořadatel si vyhrazuje právo změnit podmínky tohoto turnaje nebo ho zrušit. Na výhru v turnaji není právní nárok. Pořadatel může rozhodnout o případném vyřazení soutěžícího z turnaje, případně učinit v rámci turnaje jiná vhodná organizační opatření (především v případě porušení pravidel a podmínek turnaje).
- Soutěžící souhlasí s natáčením a fotografováním v průběhu soutěžního dne za účelem:
 - Tvorby video a foto záznamu pro vyhlášovatele soutěže, který bude využíván zejména pro propagační účely vyhlášovatele soutěže, přístupného na webových stránkách, či jinak veřejně šířeného jako informační materiál.
 - Zveřejnění výsledků soutěže prostřednictvím internetu či televizního vysílání.
 - Za úkony související s natáčením a fotografováním nepožaduje žádnou finanční odměnu.

Hodně štěstí